

## Proposte Tecniche Attività Primavera 2023

### PRIMI CALCI e PICCOLI AMICI



#### **STRUTTURA ED ORGANIZZAZIONE DEL RAGGRUPPAMENTO:**

- I bambini impiegabili in ogni raggruppamento vanno da un minimo di 20 ad un massimo di 60.
- All'arrivo delle squadre, si suddivideranno in 12 gruppi (es. 1/2 bambini squadra A, 1/2 bambini squadra B, 1/2 bambini squadra C, ecc.), 2 gruppi per stazione.
- Ogni istruttore delle squadre partecipanti sarà indirizzato verso una stazione e sarà fisso per tutte le rotazioni. La società che ospita il raggruppamento, dovrà mettere a disposizione un allenatore in più.
- Il raggruppamento sarà organizzato in 6 stazioni: in ogni stazione il tempo di gioco sarà di 15 minuti, dopo di che si ruoterà per permettere a tutti i bambini di confrontarsi in tutti gli spazi di gioco. Le rotazioni saranno per 6 gruppi in senso orario e per i restanti 6 gruppi in senso antiorario, in modo tale da permettere durante il raggruppamento la possibilità di cambiare gruppo con cui confrontarsi.
- Durata totale del raggruppamento 90 minuti: tutte le rotazioni avranno un inizio e una fine contemporanea, il tempo non si ferma nel passaggio dei bambini da una stazione all'altra, bisogna quindi organizzarsi in modo da ridurre al minimo i tempi di spostamento e spiegazione.
- I gruppi che ruoteranno nelle 6 stazioni, saranno la risultante di squadre mescolate e suddivise sul posto prima dell'inizio del raggruppamento.
- Le 6 stazioni dove si confronteranno i bambini saranno così suddivise: 1 - GIOCHI DI TECNICA, 2 - PARTITA, 3 - GIOCHI DI TECNICA, 4 - PARTITA, 5 - GIOCHI DI TECNICA, 6 - PARTITA. Ogni spazio di gioco sarà di 25x18m.
- Ogni società dovrà presentare la distinta dei bambini presenti al raggruppamento. La società ospitante dovrà inviare alla delegazione di appartenenza le distinte delle squadre partecipanti ed il referto compilativo.

## GIOCO DI TECNICA 1: “ IL CALCIATORE SCALPO”



All'interno dello spazio delimitato ogni giocatore, munito di pallone, indosserà lo “scalpo”, una casacca inserita per metà all'interno dei pantaloncini e per il resto penzolante all'esterno a forma di coda.

Al via i giocatori hanno come obiettivo quello di rubare lo scalpo agli altri giocatori senza mai perdere il controllo della propria palla attraverso la conduzione con i piedi.

Allo STOP del gioco ogni scalpo (casacca) conquistato corrisponderà ad un punto a cui si aggiungerà lo scalpo iniziale, se mantenuto; successivamente ognuno riprenderà il proprio scalpo e una volta pronti ricomincerà la gara.

### **REGOLE:**

Chi perde lo scalpo può continuare a rubarlo a chi ancora ce l'ha appeso (non esiste l'eliminazione dal gioco)

- Nel caso in cui la palla si allontana dal piede non si può rubare lo scalpo fino a quando non si torna in conduzione
- Chi esce fuori dallo spazio delimitato perde il proprio scalpo

### **VARIANTI:**

- Ad ogni giocatore si può aggiungere due o più scalpi (casacche) da tenere appese
- Modificare la parte del corpo dove tenere appeso lo scalpo (dietro al collo, nei calzini, sul fianco ecc.)

### **MATERIALE:**

- DELIMITATORI (cinesini)
- CASACCHE
- PALLONI

## GIOCO PARTITA 2 - 4 - 6

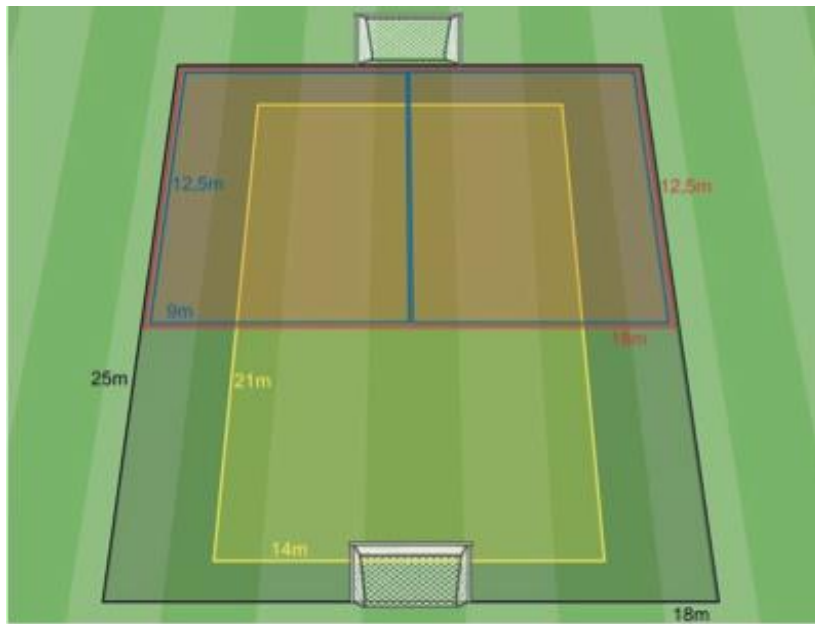
### **DIMENSIONI DEL CAMPO: 18X25 metri**

#### **Descrizione**

Secondo il numero e l'età dei giocatori a disposizione lo stesso spazio di gioco viene utilizzato per giocare una o più partite (attraverso le modalità raffigurate nell'immagine).

#### **Regole**

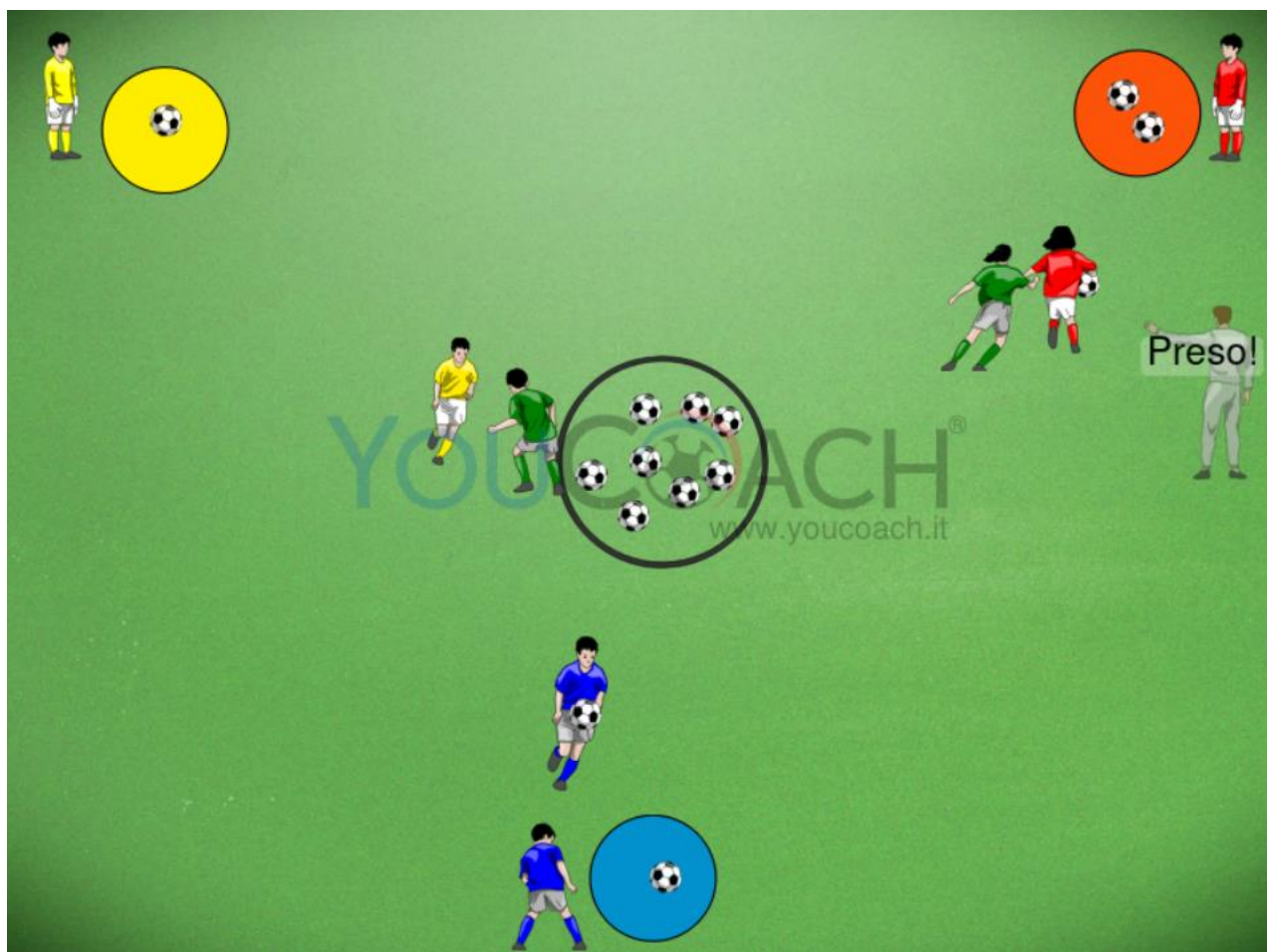
- Gli spazi di gioco sono stati realizzati con un sistema "modulare". La sistemazione presentata permettere agli allenatori di poter cambiare la modalità di gioco attraverso lo spostamento di pochissimo materiale. A seconda dell'età dei giocatori, del loro numero e delle scelte degli allenatori, nello stesso spazio di gioco si possono svolgere rispettivamente: 4 partite 2 contro 2; 2 partite 2 contro 2 ed una 3 contro 3; 2 partite 3 contro 3; una partita 4 contro 4, una partita 5 contro 5.



#### **Organizzazione:**

- 2vs2: 4 campi da 9x12,5m, porte 2m (coni, paletti, cinesini) – Non si utilizzano casacche – No calcio d'angolo – Rimessa laterale con mani o piedi – No calcio di rigore – Dopo un gol rimessa in gioco dal portiere – Ad ogni gol sia realizzato che subito si cambia il portiere con un giocatore di movimento.
- 3vs3: 2 campi da 12,5x18 m, porte 2m (coni, paletti, cinesini) – Non si utilizzano casacche - No calcio d'angolo – Rimessa laterale con mani o piedi – No calcio di rigore – Dopo un gol rimessa in gioco dal portiere – Ad ogni gol sia realizzato che subito si cambia il portiere con un giocatore di movimento.
- 4vs4: 1 campo da 14x21m, porte 4x2m (paletti) – Si utilizzano casacche – Si calcio d'angolo – Rimessa laterale con mani o piedi – Si calcio di rigore (area 3x5m) – Ripresa in gioco dopo un gol da centrocampo – Ad ogni gol sia realizzato che subito si cambia il portiere con un giocatore di movimento.
- 5vs5: 1 campo da 18x25m, porte 4x2m (paletti) – Si utilizzano casacche - Si calcio d'angolo – Rimessa laterale con mani o piedi – Si calcio di rigore (area 3x5m) – Ripresa in gioco dopo un gol da centrocampo – Ad ogni gol sia realizzato che subito si cambia il portiere con un giocatore di movimento.

### GIOCO DI TECNICA 3: "LADRI DI...PALLONI"



Al centro di uno spazio delimitato viene creato un cerchio ed inseriti all'interno un numero a scelta di palloni (si consiglia almeno pari al numero dei giocatori "ladri")

I giocatori, divisi in squadre, si disporranno sui punti di partenza esterni (ladri) e intorno al cerchio di palloni (guardie).

Al via un "ladro" per ogni squadra va a rubare un pallone posizionato al centro per portarlo al proprio punto di partenza senza farsi toccare dalle "guardie" difendenti; terminati i palloni vince la squadra che ne ha riportati di più.

Risistemati i palloni all'interno del cerchio si cambiano le guardie e ricomincia il gioco.

#### **REGOLE:**

- I ladri devono partire uno alla volta per ogni squadra; finchè non torna un ladro non può partire il compagno
- Il ladro che viene toccato da una guardia deve tornare immediatamente al punto di partenza per dare il cambio al suo compagno
- Il ladro che viene toccato da una guardia dopo aver rubato un pallone deve riportarlo nel cerchio centrale prima di tornare al punto di partenza

#### **VARIANTI:**

- Si può decidere il tipo di conduzione utilizzata dal ladro per riportare la palla (in mano o in conduzione con palla a terra)
- Si può decidere se le guardie possono entrare o meno all'interno del cerchio contenente i palloni per toccare i ladri

#### **MATERIALE:**

- PALLONI
- DELIMITATORI (cinesini)



### GIOCO DI TECNICA 5: "IN ATTESA DEL GOL"

Delimitato uno spazio e inserite quattro porte (una per ogni lato) i bambini vengono divisi in coppie e all'interno della coppia viene assegnato ad ognuno di loro un numero 1 o 2; consegnata una palla ad ogni coppia il gioco prende il via.

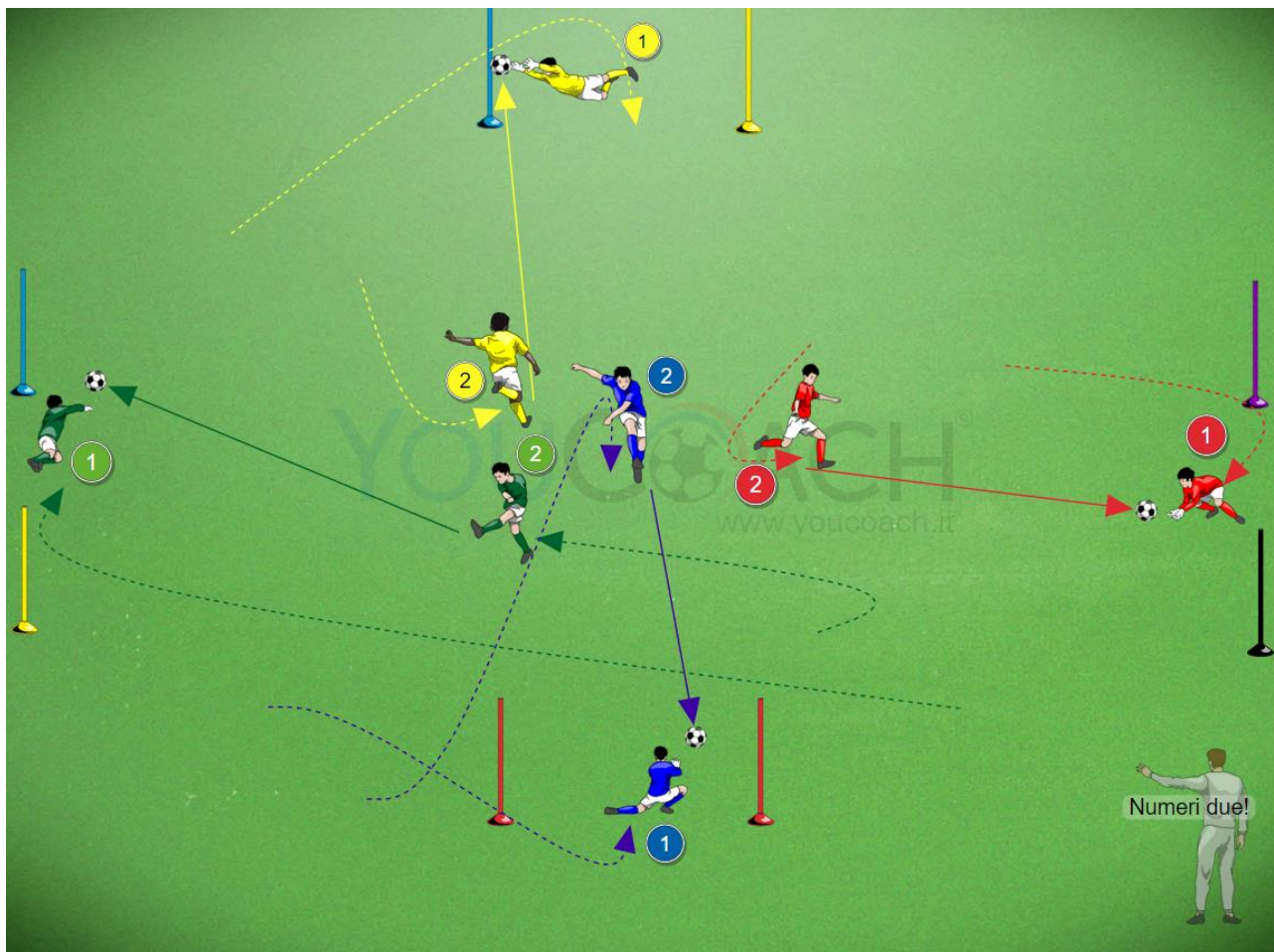
#### **FASE 1:**

- I giocatori di ogni coppia si muovono nello spazio seguendo la consegna del mister (Es. *lanciarsi la palla con le mani senza farla cadere a terra*)



## FASE 2:

- Al segnale del mister (1 o 2) il giocatore corrispondente a quel numero si dirige verso una porta a scelta e funge da portiere mentre il compagno, in possesso di palla, va al centro del campo (dove è posizionato un cono) per poi dirigersi a far gol nella porta difesa dal suo compagno



Terminato il tiro in porta la coppia si ricompone per ripartire dalla FASE 1 in attesa del segnale del mister. Vince la gara chi farà più gol o chi fa più parate.

### **VARIANTI:**

- Durante la FASE 1 i mister possono modificare la consegna tecnica (Es. variare il tipo di lancio, passarsi la palla con i piedi rasoterra o al volo ecc.)
- Durante la FASE 2 i mister possono decidere di fare alternare il piede che si utilizza per calciare in porta
- Dopo un tot di minuti variare i componenti delle coppie

### **MATERIALE:**

- CONI
- PALLONI